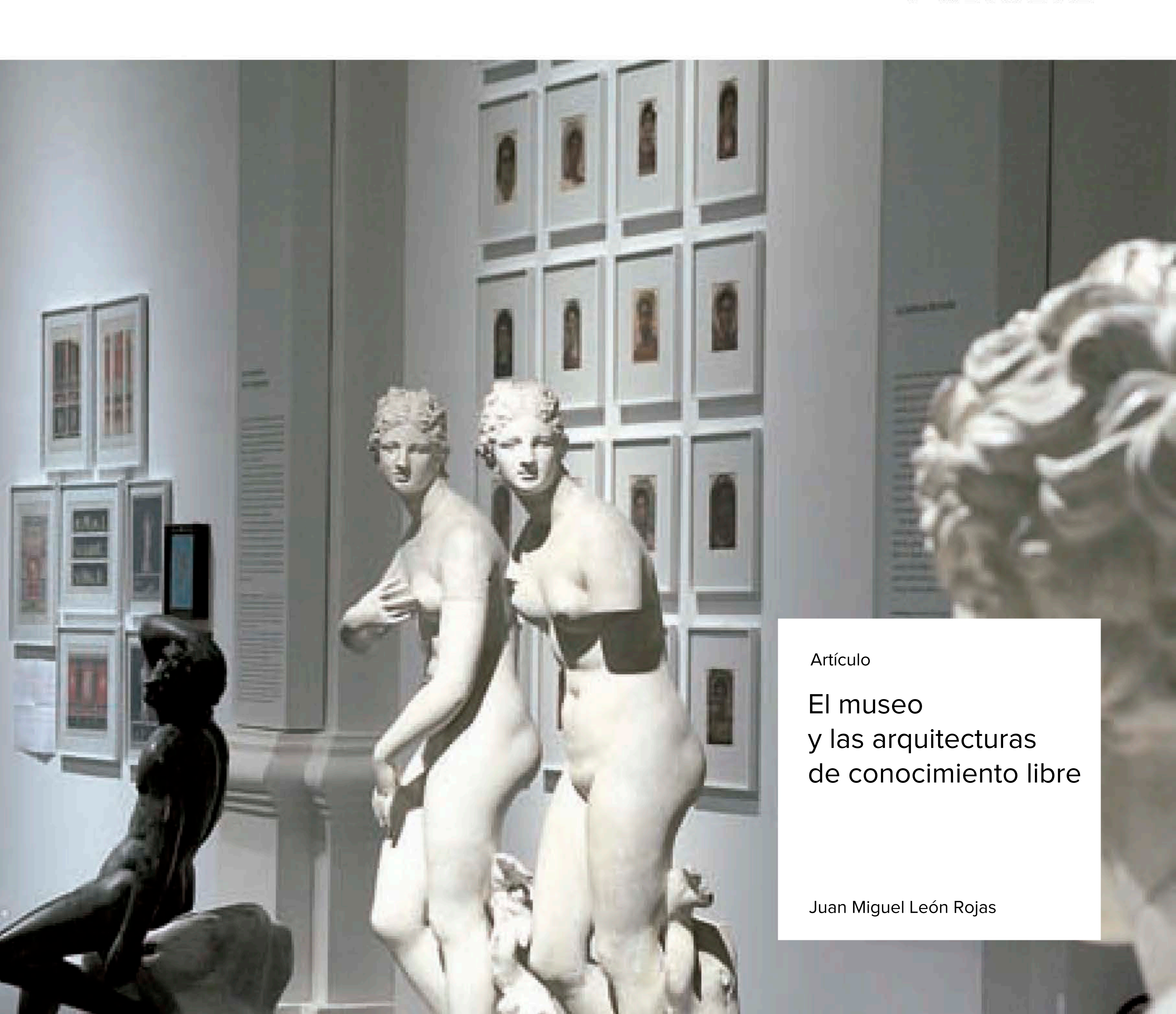
museos .es

7-8/2011-2012



Artículo

El museo y las arquitecturas de conocimiento libre

Juan Miguel León Rojas

El museo y las arquitecturas de conocimiento libre

Juan Miguel León Rojas
Universidad de Extremadura
Cáceres
DOI: 10.4438/2387-0958-MU-2011-2012-7-8-22

Juan Miguel León Rojas es licenciado en Ciencias Matemáticas, especialidad Estadística, por la Universidad de Málaga y doctor Ingeniero en Informática por la Universidad de Extremadura (UEX). Profesor titular de Matemática Aplicada en la UEX y miembro del Grupo de Investigación de Ingeniería Telemática Aplicada y Comunicaciones Avanzadas (GÍTACA), su investigación se centra en la representación efectivamente computable del conocimiento y del hiperconocimiento, y su libre aprovechamiento y transmisión. Dirige e imparte cursos y conferencias en universidades y otras instituciones, principalmente sobre software, cultura y conocimiento libre, teoría de juegos, Web 2.0 y seguridad en Internet.

jmleon@unex.es

Resumen[1]: La misión del museo consiste en conservar y transmitir el arte y la cultura a la sociedad, utilizando como medios la difusión y la participación, la participación activa en la gestión, la co-creación y la creación colectiva, y transversalmente, el aprendizaje, la generación de cultura y el disfrute del público. Para lograrlo, el museo deberá convertirse en un lugar donde surjan comunidades, se coopere y se promuevan y consigan proyectos sociales comunes. Muchos lo hacen ya, apoyados en la web social (Flickr y Wikipedia, principalmente) y en el conocimiento libre (mediante licencias, como las de Creative Commons). Debemos aprender a conciliar lo público y lo privado, lo gratuito y lo oneroso, el altruismo y el interés, desde múltiples perspectivas interdisciplinares y ser educados para ello desde nuestra infancia. Encontraremos así nuevas variables sociales, transformando el diseño de la viabilidad y sostenibilidad y la actual dinámica competitiva o co-competitiva, con nuevos parámetros de integración, liberando al museo de ataduras innecesarias.

Palabras clave: Conocimiento libre, Cultura libre, Inteligencia colectiva, Creative Commons, Derecho de autor.

Abstract: A museum's mission consists in preserving and transmitting art and culture to society, by using dissemination and participation, active participation in management, co-creation and collective creation, and learning, generation of culture and visitors' enjoyment as means, the last three crosswise with the former five. In order to achieve this, a museum will have to transform itself into a place where communities arise, people cooperate and common social projects are promoted and realized. Many museums already do this, through the aid of the social web (mainly Flickr and Wikipedia) and open knowledge (using licenses like Creative Commons). We must learn how to reconcile the public and the private, the free and the paid, altruism and interest, from multiple and interdisciplinary perspectives. And we must be educated in these regards from when we are kids. Thus we will discover new social variables, transforming the design of viability and sustainability and the current competitive or co-competitive dynamics, with new parameters of integration, freeing museums from unnecessary ties.

Keywords: Open Knowledge, Free Culture, Collective Intelligence, Creative Commons, Copyright.

[1] La Arquitectura de la Información versa sobre cómo organizar y estructurar la información. La Arquitectura del Conocimiento hace lo propio con el conocimiento. Ambas pueden especializarse en el diseño y la construcción de entornos de información o conocimiento compartidos, a la vez que orientar dichos entornos hacia la cooperación. Así como la Arquitectura de la Información es un facilitador esencial para que las personas entiendan y usen la información, pudiendo entonces convertirla en conocimiento, la Arquitectura del Conocimiento lo es para la correcta aplicación de los conocimientos a un campo concreto, esto es, para su especialización. Un conocimiento especializado puede convertirse en sabiduría. "Y la sabiduría es la base de la acción positiva" (Cooley, 1987: 11).

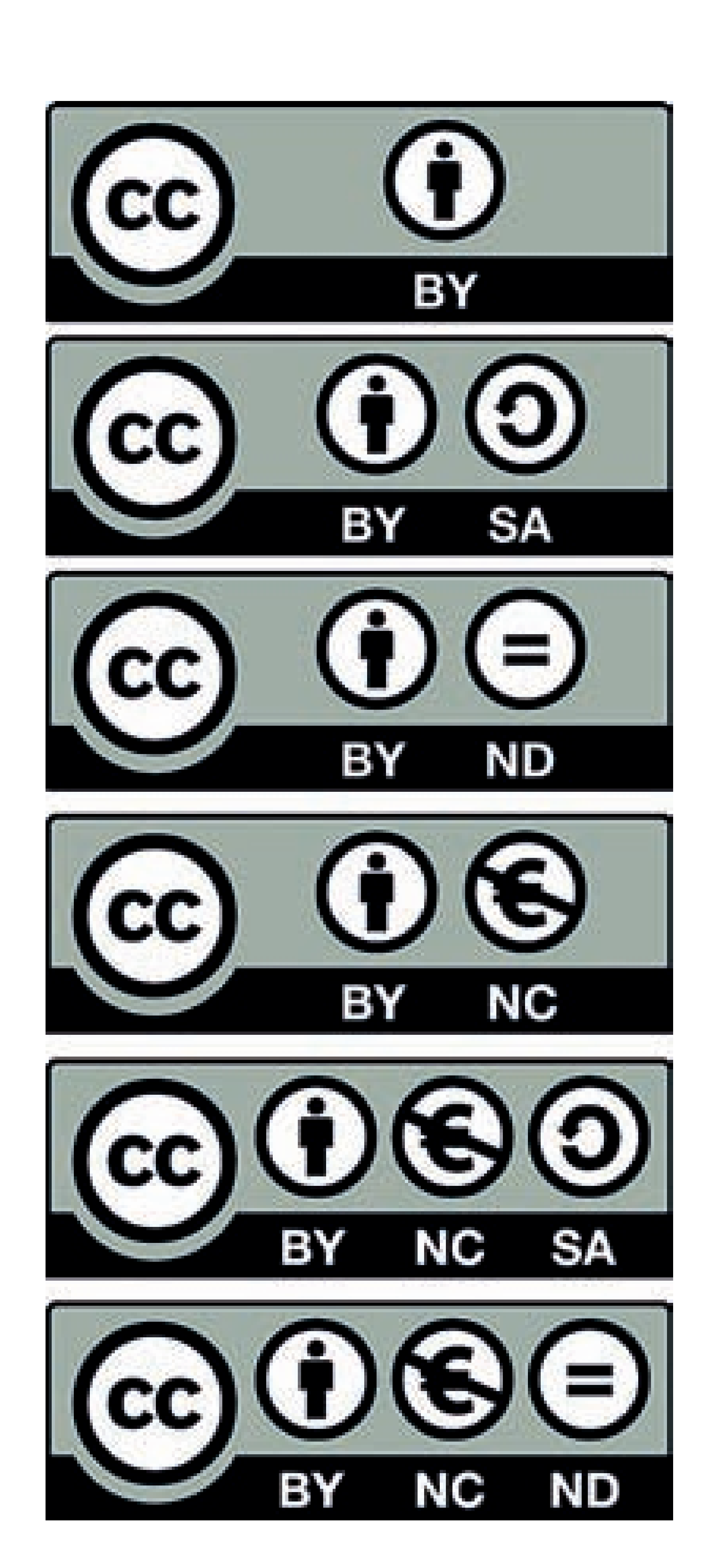


Figura 1. Logotipos de las 6 licencias básicas de Creative Commons, dispuestas en escala, de más a menos restrictiva, de abajo arriba. Se observan los cuatro elementos atómicos: Atribución (BY), No Comercial (NC), Sin obras derivadas (*No Derivative*, ND), Compartir igual (*Share Alike*, SA), <*https://creativecommons.org/about/downloads*>, autor: Creative Commons.

El museo y la sociedad del aprendizaje

En su manifiesto fundacional, la nueva red mundial de museos, Museum WP-CommunityNet (W y P de Web y Physical, respectivamente), basada extensamente en el voluntariado social, destaca las siguientes nociones y fines: «Del museo. ■ *Objeto*: La colección. ■ *Sujeto*: La sociedad. ■ *Verbo*: Estimular y dinamizar socialmente al público, considerando su variedad sociocultural y circunstancias personales, motivando su participación con la intervención de profesionales, medios técnicos y entornos apropiados, adquiriendo compromisos mutuos alrededor de la construcción social de conocimiento y de la preservación y actualización de un patrimonio que es de todos, en particular, promocionando su estudio y divulgación, con el fin de su conocimiento y aprovechamiento general. ■ *Acción*: Establecer, a modo de "base de operaciones", varios espacios, abiertos a la participación social, de manera que, entre todos, profesionales y sociedad, se llegue a comprender los patrones del desarrollo cultural y la recepción social y cultural de los incesantes cambios cuantitativos y cualitativos en la cultura, para, a partir de esta comprensión, evolucionar hacia espacios físicos y virtuales de creación colectiva. Son, por tanto, un conjunto de recursos y acciones impulsoras de concienciación y de creación y establecimiento de espacios abiertos de interacción y participación, que, mediante la dinamización social, conectan con el desarrollo *glocal* y contribuyen a él, a partir de la implicación de actores activos, tanto profesionales del museo como personas del gran público, desde la opinión hasta la participación plena en la programación del mismo. Foros de presentación, sesiones creativas, encuestas de opinión, se constituyen en experiencias de "laboratorio social" que retroalimentan dichos espacios. Los museos pueden ofrecer el "know-how" especializado de sus profesionales, aunque a la vez, sin perder el norte de su vocación permanente de transferencia, difusión y divulgación de conocimientos, acceso y cooperación con la sociedad. El público puede ofrecer su conocimiento de la realidad social, incluyendo sus intereses culturales. ■ *Post-acción*: Inducir el valor social de apertura hacia la construcción de conocimiento en colaboración que, como todo conocimiento, pertenece a toda la humanidad, al patrimonio cultural común. No deben ser las únicas metas sociales la conservación y actualización del patrimonio, su estudio y divulgación. Deben tenerse también como metas el disfrute del público y la generación de cultura, la verdadera construcción en colaboración, la co-creación y la creación colectiva, desde la simple retroalimentación a la aportación de contenidos, que encamine hacia una futura integración socio-profesional, no solo museística, sino además, científica y tecnológica, educativa y cultural, en toda la extensión de su significado». Aunque Museum WP-CommunityNet no existe, estas palabras son ya una realidad en muchos museos.

En el primer mundo deambulamos por la *sociedad de los bosquejos*, a medio camino entre la de la información y la del conocimiento. La inmensidad de datos en acecho y la rapidez con la que transitamos por la vida, hace que lo incompleto valga por exhaustivo, lo dudoso por seguro, lo vago por preciso y lo maquinal por humano[2]. Todas las previsiones y esfuerzos son por y para evolucionar hacia la *sociedad del aprendizaje* (Comisión Europea, 1995), una sociedad dinámica en la que el aprendizaje será una actividad integrada, abierta a todo el mundo, en todas partes, y común en todo momento de la vida, en la que los ciudadanos serán unos aprendices inquietos, incansables y proactivos que habrán asumido el espíritu del eterno aprendiz como modelo de vida, propiciando así el desarrollo de la *sociedad de la sabiduría*.

Además de su misión particular (propósito fundacional), el museo tiene que cumplir una misión universal: conservar y transmitir el arte y la cultura a la sociedad. Esta universalidad debe entenderse en las dimensiones temporal y espacial y

[2] "En la Sociedad de la Información o del Conocimiento el sistema es más importante que el sujeto humano, que parece un anacronismo. Una tortuga en la época del nanosegundo. Toda situación que disminuya el protagonismo del sujeto me parece alarmante, y esta también. Por eso, frente a esa sociedad de la información platónica, lejana, inabarcable, virtual, quiero reivindicar su versión a escala humana: la Sociedad del Aprendizaje. Solo poseemos la información que hemos incorporado a nuestra memoria, y que nos va a permitir comprender lo que pasa, sometiernos o rebelarnos, aceptar o criticar. Aprender es condición indispensable para nuestra autonomía personal. Si lo olvidamos, acabaremos pensados por la red, en vez de pensarla nosotros. Como Felipe II" (Marina, 2000: 30).

en la propia dimensión social. Así dicho no parece nada nuevo. Sin embargo nos permite revalorizar la necesidad de la *participación popular*, del "usuario" del museo. Dicha transmisión parece vertebrarse en torno a tres ejes principales: difusión, aprendizaje y participación.

Gran parte del buen hacer museístico, por lo que respecta al afloramiento y distribución de conocimiento, gira alrededor del aprovechamiento de las constantes innovaciones tecnológicas –como las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), Internet, la World Wide Web (en adelante, Web)– y del poder de la web social (2.0+). Su presencia en el día a día del museo ha permitido avances en este sentido. Uno de los más destacados es la posibilidad de acceder en línea a la colección completa del mismo, así como a la totalidad de sus archivos y bibliotecas, contribuyendo a la socialización del conocimiento y permitiendo al público general gozar de lo que antes eran privilegios para unos cuantos individuos o colectivos especializados.

La Web es un canal de distribución de crecimiento demostrado en multitud de sectores. La también creciente facilidad de uso de estas tecnologías y las mejoras en conectividad, propician el tan manido "en cualquier momento y desde cualquier lugar" y fomentan la emergencia del *hiperconocimiento*, esto es, la multiplicidad de formas y maneras de procesar un conjunto de conocimientos, permitiendo, por ejemplo, trazar redes que incluyan subredes o nodos de perspectivas de conocimiento, sistemas de conceptos o conceptos –interrelacionados, independientes o epistemológicamente diferentes– que sean capaces de expresar las relaciones entre dichos nodos o subredes, relaciones que pueden ser estructuradas o dinámicas, o cambiantes o adaptables a los diferentes contextos. Igual que las TIC marcan la tendencia de dominio del hipertexto sobre el texto, lo hacen con respecto al hiperconocimiento y el conocimiento. Así parece que nos está permitido denominar alternativamente a la sociedad del aprendizaje, *sociedad del hiperaprendizaje*.

A pesar de todo lo dicho, son todavía muchos los museos –e instituciones culturales, en general– que aún permanecen anclados en el pasado, negando las exigencias del cada vez mayor número de "nacidos digitales" y la realidad tecnológica presente. Otros, aunque no lo niegan y las usan, carecen de la formación y visión social necesarias para usarlas con provecho –vino viejo en odres nuevos–, de forma que no son reclamo para las nuevas generaciones. Sin embargo, son también muchos los que en número creciente, para recorrer los ejes anteriores, promueven y usan acertadamente, además de las actividades presenciales, las TIC y la web social. De hecho, estos "buenos" recorridos han provocado que los ejes se hayan expandido y curvado en un espacio aún por definir, entremezclándose y manifestando un principio de escala de grados borrosos, desde la menor a la mayor co-participación entre el museo y la sociedad: (A) Difusión, (B) Difusión activa (implicación voluntaria), (C) Interacción (física), (D) Participación (opiniones y sugerencias), (E) Participación activa y proactiva: co-participación (poder de decisión), (F) Cocreación (creación con profesionales o autores), (G) Creación colectiva, siendo el aprendizaje transversal a todos ellos y se afirma además la generación de cultura y el disfrute del público –transversal igual que el aprendizaje– como partes de la misión universal del museo y, por tanto, como fines de este nuevo camino conjunto entre museo y sociedad.

Tormentas de libertad

¿Con qué sueña un creador sino con que su obra sea contemplada por millones de personas? ¿O acaso querrá esconderla hasta que encuentre a algún todopoderoso que invierta en ella e intuya el momento propicio para exhibirla bajo 1.000 palios con el fin de un reconocimiento y posible admiración sin importarle que estas puedan ser solo simuladas? ¿Esconderla sin que le afecte que su obra pueda no salir a la luz, ni siquiera en un plazo remoto y poco probable?

Por “licencia pública” suele entenderse aquella que permite que el gran público use una obra, pero algunos derechos patrimoniales están reservados. Por “licencia libre” (abiertas, de contenido *abierto* o *fuentes abiertas*) suele entenderse aquella en la que no se reserva ningún derecho patrimonial, aunque pueden imponerse algunas restricciones

Muchos expresarán sin hartazgo vaticinios sobre el exitoso acaecer que les aguarda, protagonizando una ilusiva realidad en micromundos personales utópicos y ucrónicos. Otros caerán en el pecado de la sensatez. Para conseguir los fines perseguidos es necesario actuar racionalmente a partir de lineamentos de dichos fines. Acciones racionales o como mínimo justificables. Si por parte del autor el fin es mostrar cuanto más su obra y por parte de la sociedad contemplarla y, por ende y en su caso, su apreciación, no hay causa para que el autor parapete su obra tras barreras artificiales ni que induzca a la sociedad a construirlas.

Por “acceso público gratuito” (APG) a una obra entenderemos su disponibilidad visual gratuita en la Web, tenga o no todos los derechos reservados. Por “acceso abierto” (AA) “queremos decir su disponibilidad gratuita en Internet público, permitiendo a cualquier usuario leer, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar o usarlos con cualquier propósito legal, sin ninguna barrera financiera, legal o técnica, fuera de las que son inseparables de las que implica acceder a Internet mismo. La única limitación en cuanto a reproducción y distribución y el único rol del copyright en este dominio, deberá ser dar a los autores el control sobre la integridad de sus trabajos y el derecho de ser adecuadamente reconocidos y citados” (BOAI, 2002). Aunque el término “acceso abierto” se utiliza ampliamente con referencia a la literatura científica y académica, su uso se está popularizando a cualquier obra. Cuando se pone en común conocimiento y cultura y se usa la expresión “obra libre o abierta”, puede entenderse no solo la “Cultura Libre” (en el sentido de Lawrence Lessig) y el Conocimiento Libre o Abierto, según lo explican –aunque bajo nombres y concepciones diferentes pero no tan distintas: free knowledge, open knowledge, free content and expression definition, free cultural work, copyfree, etc.–, instituciones como[3] Free Software Foundation, Open Source Initiative, Creative Commons, Freedom Defined, The Open Knowledge Foundation, Copyfree, etc., sino también aquellas vías y actos que permitan el acceso gratuito a obras –por ejemplo, que un autor permita distribuir libremente un enlace web donde pueda verse su obra–, así como la construcción de espacios físicos y virtuales que contribuyan a tal fin.

Estas definiciones se construyen en relación con otras, conocidas como *licencias*, que establecen las posibilidades de uso público de las obras. Por “licencia pública” suele entenderse aquella que permite que el gran público use una obra, pero algunos derechos patrimoniales están reservados. Por “licencia libre” (abiertas, de contenido *abierto* o *fuentes abiertas*) suele entenderse aquella en la que no se reserva ningún derecho patrimonial, aunque pueden imponerse algunas restricciones. Son restricciones admisibles el reconocimiento, la colaboración recíproca (principio Copyleft) y la protección de las libertades esenciales, y no lo son las restricciones de uso no comercial, de uso solo en ámbitos que satisfagan al autor o de uso exclusivo en países empobrecidos.

No disponemos de espacio para reproducir las diversas definiciones, entre las que por cierto, cada vez es más popular la de “conocimiento abierto”[4] de la Open Knowledge Foundation. Sin embargo, a modo de ejemplo, por su interés y también por su creciente popularidad, veamos la de “obra cultural libre”[5]. Una obra es una obra cultural libre si está publicada con una licencia libre y, además, se dispone de los datos fuente, para los ficheros digitales se usa un formato libre y no se usan medidas técnicas para limitar libertades, ni otras restricciones o limitaciones, salvo las restricciones admisibles mencionadas en el párrafo anterior.

Para reflejar que las obras cumplen los compromisos de libertad y apertura anteriores, se usan “licencias o metalicencias” de amplia difusión y aceptación pública[6] (Creative Commons, FSF, OSI, Música Libre, etc.), incluidas otras iniciativas de estas organizaciones como, por ejemplo, el protocolo CC+[7] de Creative Commons.

[3] *www.fsf.org, www.opensource.org. www.creativecommons.org. freedomdefined.org. www.okfn.org. copyfree.org.*
[4] *www.opendefinition.org/okd/espanol.*
[5] *freedomdefined.org/Definition/Es.*
[6] *creativecommons.org/about/licenses, www.fsf.org/licensing/licenses, www.opensource.org/licenses, www.musicalibre.es.*
[7] *wiki.creativecommons.org/Ccplus.*

Como propuesta generalista, y particularmente salvo para el caso del software libre, Creative Commons reorganizó los diferentes subcampos, enfoques y antecedentes culturales que le han servido de base, consiguiendo amalgamar lo anteriormente aislado en una única propuesta capaz de convencer a la mayoría, al conseguir identificar las componentes esenciales del derecho de autor y de su obligación social, deslindándolas del resto que son más bien parásitas (meros agregados a las fundamentales).

Es necesario destacar el carácter pedagógico y facilitador de la propuesta de Creative Commons. Las posibilidades básicas de licenciamiento giran en torno a los siguientes elementos:

- Atribución (*Attribution*) [BY]: ha de reconocerse la autoría y los créditos de la obra de la manera especificada por el autor.
- Compartir Igual (*Share alike*) [SA]: las copias de la obra original, las obras derivadas y las copias de estas últimas solo podrán distribuirse con la misma licencia con la que se distribuyó la obra original (principio Copyleft).
- Sin obras derivadas (*No derivate works*) [ND]: únicamente el autor o el titular del derecho, en su caso, puede generar una obra derivada a partir de esta obra.
- No Comercial (*Non commercial*) [NC]: únicamente el autor o el titular del derecho, en su caso, puede usar la obra con fines comerciales.
- Y al quinto elemento esencial: siempre está permitida la reproducción o copia de la obra original en todos aquellos casos en los que no media explotación comercial como, por ejemplo, el préstamo gratuito o la donación de ejemplares, condicionado a que dichas reproducciones o copias solo podrán distribuirse con la misma licencia con la que se distribuyó la obra original.

Algunas de las condiciones expresadas por esos elementos puede no aplicarse si se obtiene el permiso del autor o titular de los derechos. En ningún caso se ven afectados los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones recogidas por ley, ni los derechos morales del autor, ni los posibles derechos de terceros como, por ejemplo, el derecho de imagen o de privacidad.

Combinando estos elementos, Creative Commons propone seis licencias básicas (*cfr*. fig. 1) Por ejemplo, la Licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas de Creative Commons (CC BY-NC-ND) –la más cercana a TDR–, cuyo "resumen para humanos" es que con esta licencia: ha de reconocerse la autoría y los créditos de la obra de la manera especificada por el autor ([BY]); únicamente el autor o el titular del derecho, en su caso, puede usar la obra con fines comerciales ([NC]); únicamente el autor o el titular del derecho, en su caso, puede generar una obra derivada a partir de esta obra ([ND]); las copias de la obra original solo podrán distribuirse con esta misma licencia (5.º elemento).

Según los anteriores tipos de licencias, públicas y libres, clasificamos estas seis:

- *Licencias públicas*[8]*:* CC BY-NC-ND, CC BY-NC, CC BY-NC-SA, CC BY-ND.
- *Licencias libres*[9]: CC BY-SA, CC BY.

Creative Commons propone una para el NDR –que es licencia libre–, la Licencia Dedicación de Dominio Público (CC0), en la que el titular del derecho renuncia a todos sus derechos de autor sobre la obra en todo el mundo: no tiene que reconocerse la autoría; terceras personas serán libres de usar la obra con fines comerciales; las copias de la obra original, las obras derivadas y las copias de estas últimas podrán distribuirse con cualquier licencia, incluso TDR, a elección de cada distribuidor de la obra[10].

Además, Creative Commons ha pensado en la recuperación de información en la red. Para ello, no solo podemos encontrar asociado a cada licencia un documento con su texto legal y otro con un resumen esquemático de la misma para legos en Derecho, sino también un tercer documento destinado al software de recuperación de información, con una descripción de la licencia en Len-

Una obra es una obra cultural libre si está publicada con una licencia libre y, además, se dispone de los datos fuente, para los ficheros digitales se usa un formato libre y no se usan medidas técnicas para limitar libertades, ni otras restricciones o limitaciones, salvo las restricciones admisibles mencionadas

8 *creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.es, creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/es/deed.es, creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/deed.es, creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/es/deed.es.*

9 *creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/deed.es, creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.es_ES.*

10 *creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.es.*

guaje de Expresión de Derechos (Right Expression Language) (CC REL), basado en última instancia en vocabularios de metadatos. Además proporciona herramientas para marcar digitalmente la obra de una forma sencilla y, a la vez, específica para cada licencia y formato de archivo. Buscadores como Google, en su búsqueda avanzada, o Yahoo! Image Search, incorporan filtros para buscar documentos e imágenes licenciadas con Creative Commons. También lo hacen Flickr, Jamendo, SpinXpress, Internet Archive, Wikimedia Commons y una infinidad de repositorios, archivos y bibliotecas. CC Monitor[11], una herramienta de Creative Commons para arañar la Web en busca de obras publicadas con sus licencias, identifica en todo el mundo cerca de 200 millones de obras publicadas con alguna de las seis licencias básicas.

Por citar algunas licencias no de Creative Commons[12]: la "Licencia Aire" Incondicional de Platoniq –la primera licencia libre en España (29-01-2004), realizada para la exposición Aire Incondicional, la emergencia de e-strategias comunitarias y migratorias en Europa del Sur en el Centro de Arte Sherdhalle (Zürich)–, para la que sería prácticamente válido el "resumen para humanos" de la CC BY-NC-SA; la "Licencia Pública General" de GNU (GPL) (específica para software), la "Licencia de Documentación Libre" de GNU (FDL) de la Free Software Foundation, y la "Licencia Arte Libre" (LAL), para las que sería prácticamente válido el "resumen para humanos" de la CC BY-SA.

Un autor también puede *multi-* o *metalicenciar* (Gatchev, 2005) su obra, es decir, publicarla no solo con una licencia sino con un conjunto de ellas. Al publicar su obra con una metalicencia, un autor permite que terceras personas sean libres de reproducir, distribuir, comunicar públicamente, ejecutar e interpretar, por cualquier medio, la obra, en cualquier momento o lugar, licenciando o metalicenciando, si así lo desean y según sea el caso, la obra original o la obra derivada, bajo los términos de una de las licencias o bajo los términos de un subconjunto de ellas. Un motivo por el que un autor podría elegir metalicenciar es para lograr una mayor difusión de su obra. Por ejemplo, si un autor elige la *metalicencia {CC BY-SA, GNU FDL, GNU GPL, LAL}* permitirá que su obra pueda incluirse en todo repositorio que acepte obras publicadas bajo cualquiera de las licencias componentes o bajo cualquier metalicencia de dos, tres o cuatro de ellas (fig. 2).

El compromiso y la primacía de la praxis

Ideas de difusión

Muchos museos permiten el uso privado de las imágenes que publican en sus páginas web. *Art Project*[13] –Google en colaboración con 17 museos de nueve países diferentes– difunde imágenes en alta calidad, pero con todos los derechos reservados. También de *aprendizaje*, como *EducaThyssen*[14], el Programa Didáctico del Museo Thyssen-Bornemisza, que tímidamente se ha acercado al mundo de las licencias publicando todos sus recursos educativos con la licencia CC BY-NC-ND –lo cual es un paso enorme al permitir la participación activa del público en la difusión–.

Pero la presencia de obras licenciadas con CC en el mundo es cada vez mayor: recordemos, más de 200 millones. Investigaciones, obras literarias, música, cine, fotografía, revistas científicas punteras como *Plos Biology* (CC BY), periódicos generalistas y muy populares como *20minutos.es* (CC BY) o especializados como *hoyesarte.com* (CC BY-SA). Son cada vez más las personas, medios e instituciones que publican con licencias libres o públicas, generando un número en crecimiento continuo de recursos culturales públicos y libres.

En particular, ante la existencia de miles de fuentes de recursos documentales como Commons de Wikimedia o Flickr, donde la presencia de contenidos publicados con licencias libres o públicas es inmensa, surgió una pregunta: ¿por qué pueden servir de fuentes documentales las galerías, archivos, bibliotecas, univer-

[11] *monitor.creativecommons.org.*

[12] *www.platoniq.net/aireincodicional_licencia.html, www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html, www.gnu.org/licenses/fdl-1.3.html, artlibre.org/licence/lal/es.*

[13] *www.googleartproject.com.*

[14] *www.educathyssen.org.*



Figura 2. *Pintor en el "Pont des arts"* (París), *<http://www.fluidr.com/photos/orensbruli/4022077042/>* [Fecha de acceso: 28-04-2011], autor: Esteban Martinena, Licencia: CC BY-NC-ND.

Si bien todos los proyectos de actuación individual mediados por plataformas web son interesantes y prometedores, han surgido iniciativas de cooperación cultural entre museos y organizaciones de museos, desde lo local y regional, a lo nacional –por ejemplo, la Red de Museos de España–

sidades, institutos, sociedades, y en particular el museo? Las diferentes respuestas no se han hecho esperar.

En este mundo de absorción digital han de multiplicarse las personalidades y presencias. Si bien todos los proyectos de actuación individual mediados por plataformas web son interesantes y prometedores, han surgido iniciativas de cooperación cultural entre museos y organizaciones de museos, desde lo local y regional, a lo nacional –por ejemplo, Red de Museos de España–, internacional y trans-institucional –L'Internationale[15]–, transnacional –por ejemplo, Network of European Museum Organisations (NEMO)[16]–, transcontinental –Asia-Europe Museum Networks (ASEMUS)[17]– y mundial –Consejo Internacional de Museos (ICOM)[18]–. Es destacable el proyecto "Colección Virtual de Obras Maestras" (VCM, Virtual Collection of Masterpieces)[19] de ASEMUS. El proyecto comenzó el 13 de septiembre de 2007 en Gyeonggi (Corea) con 28 museos de nueve países asiáticos y 22 museos de 14 países europeos, comprometiéndose a seleccionar, como punto de partida, 25 obras maestras de sus propias colecciones –un total de 1.250 obras–, y mostrarlas en imágenes de alta calidad en la página web del proyecto, con la misión declarada de promover el entendimiento y apreciación mutuas entre las personas de Asia y Europa, y con las puertas abiertas a la participación de más países y museos. A fecha de cierre de este artículo participan 59 museos de 13 países asiáticos y 43 museos de 16 países europeos, con un total de 1.974 obras maestras. El Museo Nacional de Antropología (Madrid) es el único museo español que participa en el VCM, y lo hace desde el inicio del proyecto. Todas las imágenes de las obras maestras se publican con la licencia CC BY-NC-SA (fig. 3).

En Flickr, el proyecto "The Commons" (Patrimonio público)[20] –iniciado en enero de 2008 por Flickr y la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos, y en el que actualmente participan 60 instituciones, entre ellas 16 museos[21]–, difunde obras sin restricciones conocidas de derechos de autor, entendiendo por esto que las obras estén en el dominio público, que la institución no quiera ejercer su titularidad del derecho o que autorice a terceros a utilizar la obra sin restricciones.



Figura 3. Museo Nacional de Antropología (España), <*http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Museo_Nacional_de_Antropología_(España)_01.jpg*>, [Fecha de acceso: 28-04-2011], autor: Luis García, Metalicencia: {GNU FDL, CC BY-SA}.

[15] *internacionala.mg-lj.si.*
[16] *www.ne-mo.org.*
[17] *www.asemus.museum.*
[18] *icom.museum.*
[19] *masterpieces.asemus.museum.*
[20] *www.flickr.com/commons.*
[21] Museo Powerhouse (Sidney, Australia), Museo de Brooklyn (Nueva York), Museos Smithsonian (EE.UU.), George Eastman House (Rochester, Nueva York), Museo de Medios Nacionales (Bradford, Reino Unido), Museo Marítimo Nacional (Londres), Museo McCord de Historia Canadiense (Montreal, Quebec), Australian War Memorial (Campbell), Museo de la Guerra Imperial (Londres), Museo Field (Chicago), Museo Galt (Lethbridge, Alberta, Canadá), Museo Marítimo Nacional Australiano (Sydney y Pyrmont), Museo de Fotografía de Reikiavik (Islandia), Museo de Hartlepool (Reino Unido), Museo del Aire y el Espacio de San Diego (California), Museos Tyne & Wear (Reino Unido).

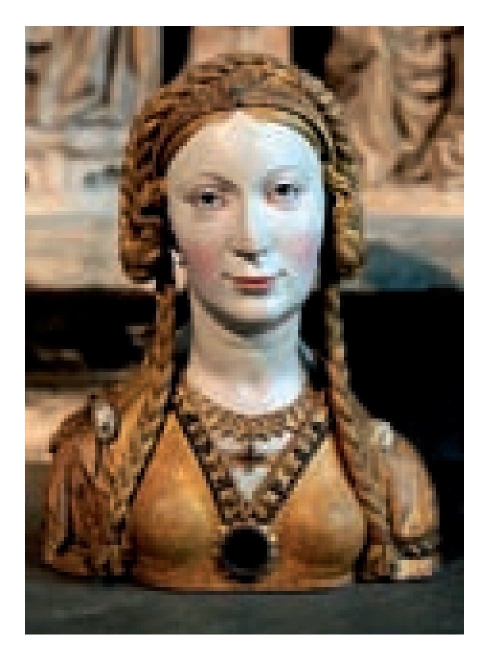
Otra iniciativa reciente (febrero de 2009) ha sido "Wikipedia Loves Art" (WLA). Un grupo de wikipedistas neoyorquinos solicitó al Museo de Brooklyn si podía liderar un proyecto entre varios museos para poder fotografiar obras con el fin de ilustrar gráficamente artículos de Wikipedia, en busca, en definitiva, de una mayor calidad (Simon, 2010). El museo solicitó a su vez los temas de más interés para Wikipedia y a partir de ellos los responsables elaboraron la lista de obras que podían ser fotografiadas (y cuáles no), teniendo en cuenta que al integrarse en Wikipedia, todas las imágenes se publicarían con la licencia CC BY-SA. Durante todo el mes de febrero de 2009, 11 museos y tres instituciones culturales de Estados Unidos y un museo de Reino Unido, abrieron sus puertas. Participaron 102 fotógrafos y se publicaron en Wikipedia 6.195 imágenes (fig. 4).

El proyecto WLA tuvo su continuidad en junio de 2009, en los Países Bajos. En este caso fueron los wikipedistas quienes preguntaron a los museos qué obras podían ser fotografiadas, en general, sin temáticas de por medio. En *Wiki Loves Art NL* participaron 46 museos, 292 fotógrafos y se obtuvieron 5.447 imágenes (fig. 5).

Esta "segunda versión de WLA" fue transcendente pues consiguió transmitir al museo la implicación activa del público en la generación y difusión de conocimiento relacionado con la colección del mismo. Y eso ha hecho que WLA siga siendo un proyecto vivo. En Argentina: *Wikipedia invade el Museo de La Plata* (mayo de 2009) (Museo de Ciencias Naturales y Museo de Astronomía y Geofísica, ambos de la Universidad Nacional de La Plata), 276 imágenes. En Israel: *Elef Millim project Wikipedia Loves Art: Israeli National Maritime Museum* (enero de 2010), habiéndose integrado en Wikipedia 254 imágenes. En Reino Unido: *Britain Loves Wikipedia* (febrero de 2010), participando 19 museos y estando integradas 529 imágenes en Wikipedia. Y también en España, un par de veces: *Wikipedia invade el Museo de Cádiz* (noviembre de 2009), habiéndose integrado 11 imágenes en Wikipedia, y *Wiki Loves Art en el Norte* (agosto de 2010), en el que participaron 17 museos[22], teniéndose ya recogidas en Flickr 3.105 imágenes para su posterior integración en Wikipedia[23] (fig. 6).

[22] Museo de Historia de la Automoción (Salamanca), Fundación Laxeiro (Vigo), Museo Chillida-Leku (Hernani), Museo de la Máquina-Herramienta (Elgoibar), Museo del Comercio (Salamanca), Museo Etnográfico de Grandas de Salime (Asturias), Museo de Arte Contemporánea de Vigo (MARCO de Vigo), Museo Barjola (Gijón), Museo Liste (Vigo), Casa Museo de Tudanca (Cantabria), Museo del Grabado a la Estampa Digital (A Coruña), O Castro de Vigo (Pontevedra), Museo-Territorio Lenbur (Legazpi), Museo Etnográfico de Cantabria (Camargo), Museo de la Naturaleza de Cantabria (Carrejo), Museo Marítimo del Cantábrico (Santander), Museo Nacional Colegio de San Gregorio (Valladolid). Léase más en: *http://foconorte.net/wla/*.

[23] Por ejemplo, en *www.flickr.com/photos/16929115@N04/sets/72157624725729085* pueden verse diversas fotografías obtenidas en el Museo Chillida-Leku.



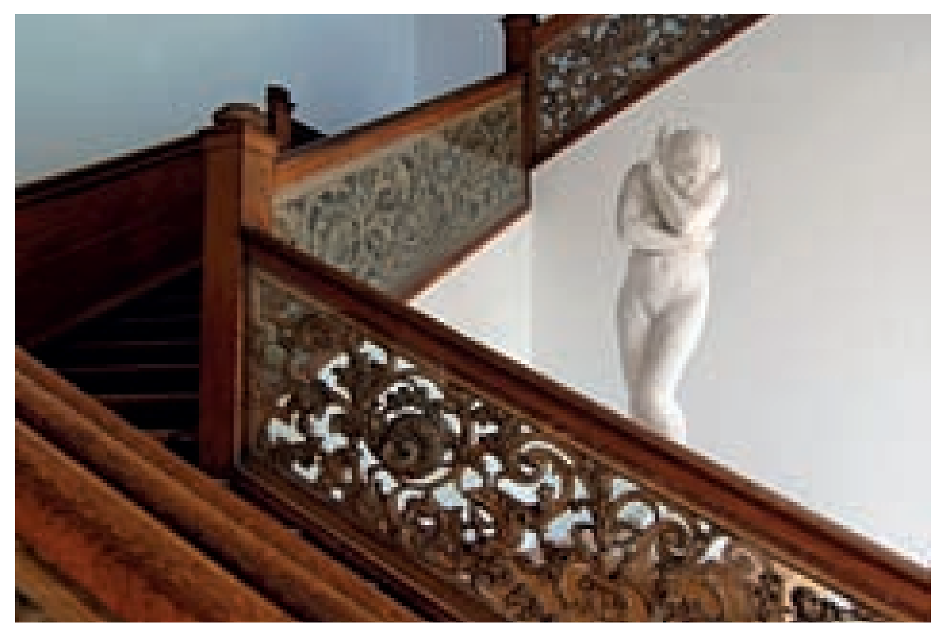


Figura 4 (izquierda). Busto relicario de una mujer santa, *c.* 1520-1530, <*http://commons.wikimedia.org/wiki/File:WLA_metmuseum_1520_female_saint.jpg*>, *Wikipedia Loves Art* en el Museo Metropolitano de Arte, [Fecha de acceso: 28-04-2011], autor: Shooting_brooklyn, Licencia: CC BY-SA.
Figura 5 (derecha). Escaleras de madera del siglo XVII, <*http://commons.wikimedia.org/wiki/File:WLANL_-_RobertsNL_-_Museum_Boijmans_Van_Beuningen_-_Houten_trap.jpg*>, *Wikipedia Loves Art* en el Museo Boijmans Van Beuningen, [Fecha de acceso: 28-04-2011], autor: RobertsNL, Licencia: CC BY-SA.





Figura 6 (páginas anteriores). *Estudio homenaje a Kandinsky, alabastro-1965, <http://www.flickr.com/photos/16929115@N04/4946282800/in/set-72157624725729085>*, *Wiki Loves Art* en el Museo Chillida-Leku, [Fecha de acceso: 28-04-2011], autor: Jaramberri, Licencia: CC BY-SA. © Eduardo Chillida, Zabalaga-Leku, VEGAP Madrid, 2012.

Existe un movimiento creciente, lentamente, pero creciente, en todo el planeta, de galerías, bibliotecas, archivos y museos, para proporcionar imágenes en línea de sus colecciones lo más libres posible de derechos de autor. Flickr y Wikimedia (la fundación que soporta Wikipedia, Wikimedia Commons, etc.) han sido protagonistas. Esta última ha iniciado la celebración de Jornadas GLAM-Wiki en diferentes países del mundo para potenciar precisamente la colaboración entre "GLAM" –galerías, bibliotecas, archivos y museos (*Galleries, Libraries, Archives, and Museums*, GLAM)– y Wikimedia.

A la par, se han elaborado artículos entre wikipedistas y profesionales de museos. A veces a través de estancias de wikipedistas, por ejemplo, en el Museo Británico; así en la redacción del artículo "Hoxne Hoard"[24] colaboraron conservadores de dicho museo, logrando un artículo de calidad contrastada más que suficiente para ser categorizado como "artículo destacado" de Wikipedia y, por tanto, promocionado, lo que redunda a su vez en acrecentar la popularidad del museo. En España, es conocido el caso del artículo "El gran día de Girona"[25] en el que colaboró el Museo de Arte de Girona (Hinojo y Rodà, 2011). Álex Hinojo[26], colaborador de Wikimedia en Barcelona, ha sido nombrado el primer embajador GLAM para transmitir estas ideas GLAM-Wiki a las instituciones. El 23 de marzo pasado se celebró el GLAM-Wiki Barcelona 2011, en el que participaron más de 100 representantes de instituciones GLAM catalanas. La colaboración del Museo Picasso de Barcelona no se ha hecho esperar. Contxa Rodà, gerente de proyectos de dicho museo, es la coordinadora académica del Postgrado en Gestión Museística que se imparte en la Universidad Pompeu Fabra, en el que como trabajo el alumno tendrá que crear o ampliar sustancialmente un artículo relacionado con los museos en la Wikipedia[27]. También el proyecto "Una joya de museo", pensado como celebración del Día Internacional del Museo, que propone que cada año en la misma fecha los museos locales destaquen una pieza de su colección y realicen actividades durante el mes de mayo. Colaboran patrimoni.gencat, la Wikipedia en catalán, el Museo Picasso de Barcelona y más de 25 museos catalanes. Ya han co-creado 30 nuevas entradas en la Viquipedia (Wikipedia en catalán), con imágenes publicadas con CC BY-SA.

Las iniciativas WLA y GLAM-Wiki son ejemplos de dinamización social desde la propia sociedad. Seguramente, si no existen ya, esta ingente y creciente cantidad de imágenes de obras de museos propiciará la creación de *metamuseos* virtuales, y a la par de circuitos especializados en tal o cual autor o estilo, circuito que atravesará varios museos, cosa que en el plano físico no es nada sencillo.

Por si esto fuera poco, algunos museos e instituciones culturales, además incluso de colaborar en las anteriores iniciativas, han decidido publicar, *motu proprio*, las imágenes de su colección con licencias de Creative Commons. Los siguientes son unos cuantos ejemplos de una lista que crece día a día.

El Museo de Brooklyn (Nueva York), además de ser uno de los principales contribuyentes al proyecto "The Commons" de Flickr, con imágenes "sin restricciones conocidas de derechos de autor" y haber sido el coordinador del primer "Wiki Loves Art" (WLA), con imágenes con CC BY-SA, publica todos sus textos y colección[28] (95.260 imágenes actualmente en línea) con CC BY-NC (comenzaron con CC BY-NC-ND, pero una política de mayor apertura les llevó a relicenciar todo con CC BY-NC). También han producido pistas de audio con Chris Stein con licencia CC BY-NC-SA y la exposición *Who Shot Rock & Roll*, de la historia del rock & roll, a través de fotografías, todas también con CC BY-NC-SA.

El Museo Powerhouse (Sidney) fue la segunda institución y primer museo en incorporarse a "The Commons" de Flickr, con actualmente 1.902 imágenes[29]. Publica su programa educativo infantil con CC BY-NC-SA; la documentación de su colección, según: las descripciones de objetos, notas de producción y notas históricas con CC BY-NC y los datos de los objetos en sí (dimensiones, datos de archivo, etc.) con CC BY-SA.

El Museo de Ámsterdam (AHM) ha publicado en la Web su colección completa que consta de unas 70.000 obras[30],

Existe un movimiento creciente, lentamente, pero creciente, en todo el planeta, de galerías, bibliotecas, archivos y museos, para proporcionar imágenes en línea de sus colecciones lo más libres posible de derechos de autor. Flickr y Wikimedia han sido protagonistas

[24] En *wikipedia.org/wiki/Hoxne_Hoard.*

[25] *ca.wikipedia.org/wiki/El_gran_dia_de_Girona.*

[26] *theglamwikiexperience.blogspot.com.*

[27] *www.idec.upf.edu/postgraduate-programme-in-museum-management; ca.wikipedia.org/wiki/Viquiprojecte:Museus_(IDEC-Museu_Picasso.*

[28] *www.brooklynmuseum.org/opencollection/collections.*

[29] *www.flickr.com/photos/powerhouse_museum.*

desde la Edad Media hasta el presente, con licencia CC BY-SA.

En Estocolmo, el Museo Histórico Nacional publicó a principios de 2010 todo su catálogo digital[31], 63.500 fotografías, 1.200 ilustraciones y 264.500 fichas de catálogo escaneadas, con CC BY-NC-ND o CC BY-NC-SA.

El Tropenmuseum (Ámsterdam) participó en el WLA de los Países Bajos, y cuenta con una iniciativa de co-creación con la artista Paula Salas. Ha donado 45.016 imágenes a Commons de Wikimedia, y continúa la colaboración[32]. Muchas imágenes están en Dominio Público, y las que no, se publican con CC BY-SA.

El Museo Magnes (Berkeley, California) también ha publicado 8.170 imágenes[33] en Flickr, con licencia CC BY-NC-SA.

En el caso del Museo Zumalacárregui (Ormaiztegi, Gipuzkoa), las 4.000 ilustraciones de su Álbum Siglo XIX[34] se publican con CC BY-NC-SA.

El Museo Nórdico (*Nordiska Museet*) comenzó, en noviembre de 2010, a cooperar con Wikimedia Sverige "para hacer nuestro gran archivo tan accesible y útil como sea posible". Comenzaron con 1.000 imágenes de la historia de Suecia y de la cultura y folclore suecos, en Dominio Público[35].

El Museo de Toulouse coopera con Wikimédia France a través del Proyecto Phoebus, a partir del cual se pudieron fotografiar objetos de las colecciones no permanentes del museo, de paleontología y prehistoria. En total, Commons incorpora 612 imágenes[36], con licencia CC BY-SA.

En el caso de The Children's Museum of Indianapolis (febrero y marzo de 2011) se subieron 68 imágenes de objetos de su colección, seleccionadas por los profesionales del museo, y 23 imágenes de su organización interior (*backstage*)[37], todas con CC BY-SA.

Asimismo, el Museo Queensland (agosto de 2009), tras el congreso GLAM-Wiki en Australia, comienza la colaboración con Wikimedia Australia, proporcionando su colección "A E (Bert) Roberts" en alta resolución, 21 imágenes[38], con licencia CC BY-SA.

Por último, el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA) incorpora en Flickr[39] la colección "Imatges metropolitanes de la nova Barcelona" (83 imágenes), el Cuaderno de Yokohama, de Llorenç Barber (17 imágenes) y diez fotografías de Xavier Miserachs, con licencia CC BY-NC-ND.

En Commons de Wikimedia pueden encontrarse muchos más ejemplos de instituciones y particulares, por ejemplo, en las categorías "Commons partnerships" y "Commons press". Destacamos Directmedia con el proyecto "Yorck Project DVD", habiendo incorporado ya 10.495 obras maestras[40] de la pintura a Commons (fig. 7).

La colaboración con Creative Commons puede extenderse en más aspectos. Cuando el National September 11 Memorial & Museum (Nueva York) lanzó su registro de artistas[41] en diciembre de 2008, además del TDR, contempló las seis licencias básicas de CC. El Museo Isabella Stewart Gardner (Boston) distribuye su *podcast* musical *The Concert* con CC BY-NC-ND, lo que le permitió en menos de un año superar el millón de descargas desde 116 países diferentes, contribuyendo a la promoción internacional de su programa de música clásica y por añadidura del propio museo (Parkins, 2009). Todos los registros del catálogo en línea del Museo de Arqueología y Antropología (Universidad de Cambridge) están publicados con licencia CC BY-NC-ND. En los diferentes sitios web de Creative Commons podemos encontrar muchos más ejemplos de estas colaboraciones, como por ejemplo en los estudios de casos de su wiki, en concreto en lo dedicado a GLAM[42].

Finalmente, no podemos ni debemos olvidarnos de las claves comunitarias que proporciona el arte urbano. Pero sobre todo, veámoslo como ejemplo de declaración más que explícita de NDR. Podemos hacer con la obra lo que queramos, no ya con el inmaterial, sino también con el material. No existe restricción alguna. De hecho algunas grandes instituciones han promocionado el arte urbano. Es el caso de la Tate Modern (Reino Unido) con la intervención de su fachada y el proyecto "Street Art Walking Tour" (mayo-agosto de 2008) de circuito por Londres para admirar las diversas intervenciones, como si de un museo al aire libre se tratase (fig. 8).

30 *ahm.adlibsoft.com/ahmonline/advanced.*
31 *mis.historiska.se/mis/sok/sok.asp?*
32 *commons.wikimedia.org/wiki/Category:Images_from_the_Tropenmuseum.*
33 *www.flickr.com/photos/magnesmuseum.*
34 *www.albumsiglo19mendea.net/cas.*
35 *commons.wikimedia.org/wiki Commons:Nordiska_museet.*
36 *commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Projet_Phoebus.*
37 *commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Childrens_Museum_of_Indianapolis.*
38 *commons.wikimedia.org/wiki/Category:A_E_"Bert"_Roberts_plate_glass_photo_collection.*
39 *www.flickr.com/photos/arxiu-macba.*
40 *commons.wikimedia.org/wiki/Category:PD-Art_(Yorck_Project).*
41 registry.national911memorial.org/license.php.
42 *wiki.creativecommons.org/GLAM.*





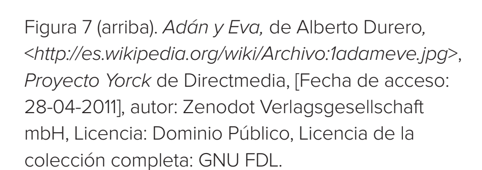


Figura 7 (arriba). *Adán y Eva,* de Alberto Durero, <*http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:1adameve.jpg*>, *Proyecto Yorck* de Directmedia, [Fecha de acceso: 28-04-2011], autor: Zenodot Verlagsgesellschaft mbH, Licencia: Dominio Público, Licencia de la colección completa: GNU FDL.



Figura 8 (abajo). Pintura en pared. Born (Passeig Picasso amb Fussina). Barcelona. Artista: Jorge Rodríguez-Gerada. Técnica: Carboncillo en pared, <*http://www.flickr.com/photos/xixarel1/207184089/in/set-72157594225035197*>, autor de la fotografía: Xixarel1, Licencia: CC BY-SA.

El factor humano: sentir el arte y la cultura, desde el aprendizaje, prendiendo la libertad

Parece indiscutible que el aprendizaje humano, responsable, sin duda, de su evolución y progreso, está fuertemente influenciado por el conocimiento previo poseído: los diferentes cambios conceptuales que se producen a lo largo de la historia, las interferencias que se producen entre los conocimientos nuevos con los que se poseían de antemano, el proceso de desarrollo y evolución conceptual. El propio proceso de toma de decisiones que reclamamos racional –aunque inevitablemente contaminado por la incertidumbre– y libre para el autor, conlleva una etapa de aprendizaje, en la cual, la estructura de referencia del autor como decisor es reforzada, o incluso creada, mediante una exploración libre del conjunto de alternativas potenciales. En ningún caso el autor puede perder la visión de conjunto que como sociedad esta última posee y a la que como miembro de la sociedad el autor puede acceder.

Aunque la sociedad no conozca enteramente a cada autor (derecho de privacidad) ni el autor a la sociedad (orden de magnitud), las decisiones recíprocas son al menos potencialmente *decidibles* –nos referimos a su modalidad, a la existencia de un mundo, en cuanto ámbito local, en el que suceda su meta-decidibilidad–. Su *decidibilidad* actual depende de los propios métodos particulares de decisión. Además, por imposición natural de la evolución habrá un mundo para cada decisión, para cada aprendiz y para cada tiempo. A falta de un método óptimo, permanecemos en su semidecidibilidad. Pero esto no debe impedir que avancemos; es un hecho común en la ciencia y no la frena.

Son muchos los modelos de desarrollo cognitivo y aprendizaje. Los más representativos coinciden en que el aprendizaje ha de ser *activo* (aprender haciendo). Ya dijo Confucio: “Háblame y olvidaré, muéstrame y recordaré, implícame y entenderé”. Caso contrario, se fomentará la inmovilidad social.

Mencionamos por convencimiento personal el aprendizaje significativo (Ausubel, 1963). También por su carácter transversal al resto de modelos. En este tipo de aprendizaje el aprendiz integra, en su bagaje[43], el último conocimiento adquirido de manera refleja, sustantiva, real, no arbitraria, intentando reproducir el proceso que llevó al descubrimiento del nuevo conocimiento. Debemos apreciar la significación del término “significativo”, en oposición a “mecánico”, pero sin caer en la dicategorización. Igual que vemos TDR y NDR como extremos, en su caso asintóticos, de un continuo –*cfr. infra*–, también podemos entender similarmente el aprendizaje mecánico y el significativo; Novak habla de grado de aprendizaje significativo en la medida que avancemos hacia él por dicho continuo (Novak, 2001). Este continuo es ortogonal al propio desde el aprendizaje receptivo al aprendizaje por descubrimiento autónomo (Novak y Gowin, 2002: 27), y al continuo desde el aprendizaje obligatorio (cuando alguien tiene que aprender) al aprendizaje de elección libre (cuando alguien quiere aprender) (Dierking y Falk, 1998). Dimensiones, todas, que transitan en definitiva desde la concepción bancaria de la educación hasta la liberación en comunión (Freire, 1997) –*cfr. infra*–.

Mientras que Novak insiste en lo humano, en las dimensiones afectiva y social de la enseñanza, resumiendo así su pensamiento actual: “el aprendizaje significativo fundamenta la integración constructiva del pensamiento, sentimiento y acción, conducente a la liberación del hombre para el compromiso y la responsabilidad” (González, Morón y Novak, 2001: 232), Dierking y Falk particularizan las ventajas del aprendizaje de elección libre en los museos: que el público aprenda del museo lo que libremente quiera.

Cooperar es progresar

Ha de generarse un espíritu de cooperación y un ánimo emprendedor de exploración de caminos que lleven a la transferencia y difusión del arte y la cul-

Ha de generarse un espíritu de cooperación y un ánimo emprendedor de exploración de caminos que lleven a la transferencia y difusión del arte y la cultura, vertebradas en torno a la dinamización social hacia la creación colectiva de conocimiento y, por ende, en torno al constructivismo social

[43] “Esquema mental”, en palabras de Joseph D. Novak, o sea, el conocimiento *a priori*.

tura, vertebradas en torno a la dinamización social hacia la creación colectiva de conocimiento y, por ende, en torno al constructivismo social. Ha de encontrarse o construirse un espacio de trabajo común donde diseñar nuevas fórmulas de aprendizaje, adaptadas a los recursos tecnológicos –pero en ningún caso condicionadas ni dominadas por ellos– y a las demandas de las nuevas generaciones actuales de "aprendices", nacidos digitales. Un protagonismo que contribuirá sensiblemente a la mejora de todos los participantes en el proceso de su desarrollo, transpersonal, interactivo y multimodal. Y todo esto en un mundo fragmentado, ávido pero impotente para conseguir la necesaria cohesión social, en el que impera la individualidad y, por lo general, las personas somos más distantes que cercanas y más interesadas que solidarias, dominando el egoísmo sobre el altruismo. Un mundo desnortado. El arte y la cultura expresan emociones humanas y nuestras emociones son nuestra esencia. No se trata de hacer proselitismo y propaganda sino de introducir y mantener las humanidades en la educación, en todos los niveles y materias, impulsando la inteligencia emocional, en un todo cohesionado y consistente, en la búsqueda de ese norte perdido. La cultura es un aspecto vivo y cambiante de las interacciones humanas, que hemos de estudiar como parte integral de la vida (Bauman, 2002). Aunque actualmente esta idea se encuentra en un mayor grado de sensibilidad que de praxis, son muchos ya los movimientos. No solo consiste en que nuestros hijos aprendan humanidades, arte, cultura, sino que lo sientan, lo que sin duda aumentará su grado de consciencia como personas, y les ayudará a entender la propia sociedad y su lugar dentro de ella.

Los riesgos de pasar por alto el factor humano son enormes y las consecuencias desastrosas. Las vivimos, muchos frustrados y molestos por tanta injusticia. Priorizar las facetas competitivas en detrimento de las comunitarias lleva a una comprensión totalmente sesgada de la educación y a la pervivencia de la injusticia social. Tenemos un compromiso con la memoria, un compromiso de convivencia, un compromiso de vida. Y es que el estudio de las humanidades y de las artes liberales está siendo abandonado en favor de aprendizajes más vinculados con las actividades económicas (Nussbaum, 2010). Son demasiados los peligros ocultos detrás de las promesas de la educación, y no solo de la económica, también de la tecnológica. No somos protagonistas de una novela utópica. La realidad es que son demasiado altos los costes que la acompañan.

El aprendizaje emocional se abre camino. Daniel Goleman dio los primeros pasos en el mundo empresarial con su propuesta de inteligencia emocional (Goleman, 1996). Aunque se han aplicado sus principios con relativo éxito a la empresa, insistimos de nuevo en que no podemos ni debemos acudir a parámetros económicos ni a ningún otro pervertir emocional. Sacudámoslos como si de brasa ardiente se tratase. La cultura debe conquistar esa inefable inquietud humana, las emociones y sensaciones de los individuos y pueblos. Debemos dirigir nuestra mirada crítica hacia el futuro. Debemos comprender las cualidades propias de las personas, encontrar y reafirmar lo mejor en ellas y educar en consecuencia. Una buena educación emocional puede ser nuestra ventaja más competitiva con la propia vida. Claudicar en esta meta nos hace muy vulnerables, acelerando la venida de la "sociedad deshumanizada". Por favor, ¡seamos "egoístas"! Démonos cuenta de que educar emocionalmente a nuestros hijos es una misión abnegada que nos reportará enormes beneficios.

Hay que concienciar a la persona desde pequeñita y reforzar esa conciencia durante todo el continuo educativo. Habría que abandonar algunas técnicas de enseñanza. Por ejemplo, en la enseñanza en grupos o por equipos se generan situaciones de competitividad, así que ¿por qué no obviarlas? ¿No sería mejor trabajar con la clase como una comunidad y si acaso dividirla en subcomunidades? El hecho es que la alfabetización emocional de la infancia y la juventud es necesaria. Conocer y distinguir emociones y sentimientos, para el enriquecimiento propio y el de los demás, a través del arte y la cultura.

La transposición didáctica (Chevallard, 1985) ha de hacerse con sumo cuidado. Nos referimos a todo lo que subyace al paso de los saberes de la cultura a los saberes de la "academia", a esa transformación del conocimiento en objetos de aprendizaje, a todo y solo lo que realmente puede ser aprendido, formal o informalmente, mediando este, ese o aquel modelo de aprendizaje. Tradicionalmente esta transposición, que en cualquier caso supone un gran esfuerzo, la realizaban los profesionales, que tras tratarla convenientemente, la ofrecían al usuario general de información y al público. Sin embargo, si algo hemos aprendido es el protagonismo de la sociedad, necesario también en la realización de la transposición.

Como escribe Paulo Freire, "una revolución no se consigue ni con palabras ni con actos, sino con la praxis, es decir, con acción y reflexión dirigidas hacia las estructuras que se deban transformar" (Freire, 1997). Si pretendemos aportar algo en aras de la sostenibilidad del desarrollo del museo, lo necesario para conseguirlo o al menos algunos de sus puntos de comienzo surgirán de la reflexión y acción sociales y no de las cabezas de los profesionales o académicos. Por ello no dejaremos de insistir en la co-participación entre profesionales y sociedad. Lo expuesto en cuanto a las diferentes arquitecturas de conocimiento comunal comparte la transversalidad social de la propia cultura facilitando enormemente esta co-participación. Porque nada de esto se puede conseguir desde los confines de lo individual. Como también nos recuerda Freire, el cambio, al ser una revolución dialógica, existe por la comunión con los demás: "Nadie libera a nadie, nadie se libera solo; los hombres se liberan en comunión" (Freire, 1997).

Síntesis reflexiva y desenlace

Solo puede saberse lo que es en relación a lo que no es. Los conceptos "Ningún derecho reservado" (NDR), "Algunos

derechos reservados" (ADR) y "Todos los derechos reservados" (TDR) están ligados, siempre van unidos, se originan juntos. ¿O acaso somos capaces de demostrar que alguno de ellos origina los demás? No. Surgen a la vez, conformando un continuo. Y la Declaración Universal de Derechos Humanos, en su artículo 27, expresa dicho continuo: "1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten. 2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora". El artículo 27.1, por un lado, permite dirigirse hacia el NDR, el 27.2 al TDR, pero ninguno establece un punto de partida, que se sitúa, imprecisa pero necesariamente, en alguna zona intermedia, en algún lugar del ADR.

Somos nosotros quienes provocamos la desunión y discordia entre ellos. Somos nosotros quienes hacemos que parezcan incompatibles e irreconciliables. Un cúmulo de intereses personales nos mueve. Las discusiones son, cuanto menos, peregrinas. Cada parte usa su convicción y el sistema en el que creen para hilvanar argumentos en contrario, por lo que será frecuente incurrir en la falacia de autoridad. "Cuando lo que se enfrenta realmente son dos principios irreconciliables, sus partidarios se declaran mutuamente locos y herejes" (Wittgenstein, 1995: 611) y ostentadores de la autoridad, añadimos. Aunque la realidad es que todo esto ocurre solo *prima facie*. Los tres están unificados y podemos demostrarlo, en un encuentro con la sencillez. Ser autor de una obra significa que esta es original, hecha desde el origen y que se asume la responsabilidad completa sobre ella, y en particular la responsabilidad social, desde el mismo instante de su creación. La demostración de la unificación es sencilla: es el autor quien los unifica en cada una de sus obras desde el instante en que las crea. Parece por tanto que sería cada autor quien, mediante la introspección –en orden a "cazar" sus pensamientos–, tendría el derecho, para cada obra suya, a posicionarse en el lugar que creyese más conveniente del continuo. Pero el autor se debe a la sociedad, y estando en el contexto en el que operamos racionalmente los humanos, el conocimiento general de sentido común, al aunar derecho de autor y su obligación social para con el público (de compartir libremente su obra), obliga a reafirmar la definición de "Cultura Libre" de Lawrence Lessig y su concreción en la propuesta de Creative Commons, por lo que el continuo no alcanzaría a TDR. Learned Hand, uno de los jueces norteamericanos más importantes del siglo xx, afirmaba que "la auténtica libertad requiere cierta limitación y un sano sentido de los límites" (Shapiro, 2003: 311). Y es que estos supuestos logran conciliar en un intervalo de consenso, los cuatro considerados fundamentales, permitiéndonos, a autores y público, ejercer nuestros derechos y cumplir con nuestras obligaciones: el derecho de autor con la obligación social de autor y ambos, a su vez, con el derecho de público (de libre acceso a la cultura, beneficiándose de las creaciones de los autores) y la obligación social para con el autor (de remuneración por su trabajo social).

El *yerro del entendido*[44], por no decir del necio: posicionarse en la defensa de los derechos del autor y de la sociedad y no en la de los deberes del autor y de la sociedad, o viceversa.

Admitido lo anterior, es preciso destacar lo obvio. En este respeto absoluto al autor y a la sociedad, lo más "restrictivo" del continuo permite que, siempre que sea de forma literal, citando autoría y sin fines comerciales, la obra se puede reproducir, distribuir, ejecutar, interpretar y comunicar públicamente, por cualquier medio –esto sin afectar para nada ni a los derechos morales del autor, ni a los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por la ley, ni a derechos de terceros como por ejemplo el derecho de imagen o de privacidad–. Este punto más restrictivo del continuo lo ilustra, en la propuesta de Creative Commons, la li-

[44] "Descuido o error cometido por persona discreta o perita y que por consiguiente suele ser de más trascendencia" (DRAE).

La cultura es patrimonio de la sociedad y para su pervivencia, en particular del museo, las personas, individualmente, deben sentirlo como suyo, como parte de su patrimonio personal. Entonces, y solo entonces, lucharán codo a codo por su sostenibilidad

cencia CC BY-NC-ND. A partir de ahí, es el autor quien decide libremente si cede más, por ejemplo, si terceros pueden utilizar su obra con fines comerciales o si pueden transformarla. Igualmente puede elegir el extremo más "permisivo" del continuo, la cesión completa de los derechos patrimoniales, quedando ilustrado, en la propuesta de Creative Commons, por la licencia CC BY.

Fuera del continuo, pero elegibles siempre por voluntad propia del autor, como límites asintóticos de lo más restrictivo y permisivo, se sitúan TDR y NDR, respectivamente, ejemplificado esta última por diversas propuestas de paso de obras anticipadamente al Dominio Público, incluso desde el mismo momento de su creación, como posibilita la licencia CC0 de Creative Commons, situación que actualmente en muchas legislaciones no está admitida o como mínimo está sujeta a discusión e interpretación jurídica.

Todas estas cuestiones han propiciado intensos y acalorados debates, argumentos, embates y quites continuos, un cuadro vívido de ambiciones políticas y animadversiones personales, falsos razonamientos basados en evidencias inciertas, declaraciones de intenciones sin compromisos reales, una atmósfera impregnada de casos de litigio. Frenar que este desacuerdo se prolongue irresoluble durante años está en mano de todos. Más cuando ya no se trata de una minoría; recordemos que el monitor de Creative Commons identifica cerca de 200 millones de obras en el mundo publicadas con alguna de las seis licencias básicas.

La bonhomía –bondad de corazón, sencillez de espíritu– de los seres humanos hace que el compartir libremente el conocimiento sea una propiedad emergente de las culturas, lo cual sirve como explicación causal del mismo, proporcionándole la independencia de las consciencias, superando el muro fenomenológico.

Quizás uno de los errores de muchos movimientos contraculturales sea haber identificado el conformismo como el gran mal que aqueja a la sociedad, olvidándose de la injusticia social (Heath y Potter, 2004) esencialmente debida a la carencia de fórmulas de redistribución en los sistemas imperantes actuales. No hacer nada ante resquebrajamientos y consecuentes roturas del continuo anterior, no es cuestión de conformismo sino de pasotismo. Si bien cualquier transgresión de la tradición despertará el interés o la curiosidad del gran público –y quizás lo sean por nuestra constante exaltación de lo original como valor por sí mismo–, no solo por ello ha de transgredirse. Únicamente las transgresiones triunfantes son las que conforman las nuevas tradiciones. Y para ello, la defensa de la justicia social ha de formar parte de ellas.

El buen hacer museístico debe ser lo suficientemente flexible como para adaptarse a las múltiples y cambiantes exigencias sociales, a la vez que capaz de anticiparse a la consolidación de las exitosas. Esto no es fácil, mas es ineludible. Han de pensarse museos capaces de dar respuesta a las continuas exigencias que están por llegar en la Sociedad del Aprendizaje. La sostenibilidad de su desarrollo depende de ello: "a menos que el hombre aprenda rápidamente a dominar el ritmo del cambio en sus asuntos personales, y también en la sociedad en general, nos veremos condenados a un fracaso masivo de adaptación" (Toffler, 1973: 3). Con palabras de Jorge Wagensberg (1998: 27), "la civilización tiende a ir demasiado deprisa. La cultura tiende a ir demasiado despacio. La primera se ha torcido un pie, a la segunda se le ha dormido el otro. Ambas cojean. ¡Que se apoyen la una en la otra!".

Por justicia social, el conocimiento debe ser reconocido explícitamente como un derecho fundamental. No deben existir feudos de conocimiento. Pero la intencionalidad colectiva es agregativa. No se trataría, por tanto, de alcanzar acuerdos, a modo de obligación, sino de aprender a convivir con respeto en el pluralismo de los disensos y de la emergencia eventual de consensos. La tarea no consiste, pues, en definir un proyecto para el desarrollo o cambio futuro, ni siquiera pronunciar

un fíat al respecto, sino bregar desde ya por conseguir establecer un diálogo permanente sobre los fines y medios para alcanzar esa convivencia. Un diálogo, basado en flujos interdisciplinares de conocimientos, soportado por sesiones creativas, que posibiliten la interacción de los conocimientos externos con los de la institución, pero un diálogo en el que la protagonista sea la sociedad y no el museo. Un diálogo con un enfoque claro: ganar-ganar. Técnicamente, dos jugadores del mismo juego de suma no nula, en el que la estrategia ganadora, para ambos, es la cooperación.

Ser ciudadano no es únicamente un derecho, también es una responsabilidad. El ciudadano es cada vez más activo, está cada vez más presente en la esfera pública a través, principalmente, de grupos, colectivos y comunidades de interés, desde locales a internacionales. En atención a su misión, todos los museos poseen un distintivo, una impronta. Y el museo es responsable socialmente de ella. El hecho es que en torno a cada museo existe un grupo o colectivo de seguidores, por diversos motivos o intereses, pero la cuestión es que existe. Debe conseguirse que estos seguidores se sientan copropietarios de esa distinción, porque ese sentimiento contribuye sobremanera a que desarrollen ciertas responsabilidades con el museo. De hecho el simple grupo o colectivo se ve transcendido por un sentirse comunidad –una comunidad ética, en el sentido de Baumann, capaz de «tejer entre sus participantes una "red de responsabilidades éticas", y por tanto de "compromisos a largo plazo"» (Baumann, 2008: 66)–. Esto ha sido estudiado, investigado y corroborado extensamente en las comunidades de usuarios de marcas. Pero existe un riesgo, y es que como todo lo que implique propiedad, puede emplearse como puente o como barrera.

Envidiable ser puente y no barrera. Para el museo, el secreto del éxito no está en la élite, sea de la naturaleza que sea, sino en el pueblo. La excelencia es un parámetro de valoración social y, por tanto, la socialización es su clave y no la especialización. La cultura es patrimonio de la sociedad y para su pervivencia, en particular del museo, las personas, individualmente, deben sentirlo como suyo, como parte de su patrimonio personal. Entonces, y solo entonces, lucharán codo a codo por su sostenibilidad. La externalización voluntaria (crowdsourcing) –por ejemplo, la cooperación ya comentada entre la Fundación Wikimedia y muchos museos– y la financiación colectiva (crowd funding) –de la que Wikipedia es una buena muestra–, son ejemplos de tendencias actuales[45]. El museo debe abrir sus puertas cada vez más a la participación activa del gran público, en la toma de decisiones, la co-creación y la creación colectiva.

Servicio público y servicio al público

Cualquier proyecto que defienda y proyecte la libertad social de intervención comunitaria y promueva la creación colectiva y la libre utilización de lo co-creado, recibirá un gran impulso de la propia comunidad. Su generalización provocaría una verdadera eclosión ideológica en torno a la sustantividad del museo abierto y participativo. Perseverar y conseguir la difícil inclusión en contra de la fácil exclusión. Como decía Robert Venturi para su propuesta de una arquitectura de la complejidad y la contradicción: "Debe incorporar la unidad difícil de la inclusión en vez de la unidad fácil de la exclusión. Más no es menos" (Venturi, 2003).

Parece indiscutible, entonces, que han de trabajarse las dimensiones más preclaras para que emerjan y se desarrollen en las personas habilidades, conocimientos y compromisos para la cooperación y la innovación, como por ejemplo la gestión personal, negociación, trabajo en equipo y creatividad, además de otras específicamente técnicas que propicien la co-creación y la creación colectiva. Actividades de formación permanente (*lifelong learning*) y de preparación (*coaching*) en torno a ellas son necesarias.

La Web es el mayor medio de colaboración y cooperación de toda la historia. Si bien no parece haber duda en

[45] De hecho, han surgido empresas que principalmente mediante plataformas web actúan de mediadores entre emprendedores y patrocinadores, por ejemplo, Kickstarter *www.kickstarter.com,* Lanzanos *www.lanzanos.com* o Volanda *www.volanda.com.*

La apuesta por el conocimiento libre –en su sentido aglutinador del conocimiento público, abierto y compartido, desde el acceso público gratuito a obras con todos los derechos reservados hasta obras con ningún derecho reservado–, se transforma, *a fortiori*, de mero lance en estrategia ganadora, ganadora para todos, museos y sociedad

que ha de fomentarse la interacción en línea, ha de tenerse en cuenta que con esta solo se logra un conocimiento recíproco reducido y no debe, por tanto, ser el centro exclusivo de estas actividades sino una herramienta tecnológica más para alcanzar la pretendida convivencia.

Sin duda, la puesta en marcha de este tipo de acciones socio-profesionales supone para el museo la creación de un cúmulo de sinergias que le dotará de un mejor conocimiento de las necesidades formativas culturales de la población, a la vez que esta última será capaz de acceder y comprender el *quid* de la cuestión gestora museística. Esto les permitirá a ambos, museo y gran público, intervenir acertadamente en el diseño y la programación del museo, compartiendo la responsabilidad social de cuantas exposiciones y otras actividades se hagan, sean monográficas, interdisciplinares o multidisciplinares, con el fondo común de exigencia de una participación proactiva, ambos, público y museo, implicados en la construcción de significados –compartiendo así, por cierto, fundamentos con las teorías museológicas crítica y praxiológica–.

Porque no hay que tener miedo a los grupos de intereses que inevitablemente surgen en la intervención pública. Estos solo muestran los diferentes puntos de interés primario y, por tanto, los temas que han de ser tratados enseguida en profundidad mediante un esfuerzo de comprensión de sus necesidades y motivaciones. Y viceversa, el público también escucha al museo. La consecuencia inmediata es el surgimiento natural de una relación de empatía mutua entre museo y público.

Porque además de ser el museo, por su propia naturaleza, un proyecto cultural colectivo, su propósito, según Neil Postman, es «explorar respuestas a la pregunta fundamental: "¿Qué significa ser un ser humano?"» (Janes, 2009: 30). Y esa es una pregunta que nos preocupa, a todos. Ningún gobierno, ni empresa, ni universidad, ni religión, en palabras de Janes, puede ofrecer respuestas a dicha pregunta. Pero sí el museo, porque este es capaz de "exponer la riqueza, complejidad y diversidad de la vida, y mantener vivos la reflexión y el diálogo con el público" (Janes, 2009: 30). Y puede que esa inquietud sea un destino, a la vez que la conexión fuerte entre el museo y el público que, aunque velada por la consciencia, les lleva a hacer rumbo juntos.

Los profesionales del museo deben perseverar en aportar una contribución denodada para promover que el público sea más visible y participativo en la vida diaria del museo, generando espacios y momentos de oportunidad, teniendo estos que ser consistentes con la multiplicidad de orígenes sociales, formación e intereses del público. La cercanía y el conocimiento mutuo son claves para lograr la susodicha convivencia.

Por ello harán falta nuevas profesiones. Imprescindible será, por ejemplo, el gestor de comunidades y medios sociales. José Antonio Gallego, presidente de AERCO (Asociación Española de Responsables de Comunidades *Online*), le define como "quien se encarga de cuidar y mantener la comunidad de fieles seguidores que la marca o empresa atraiga, y ser el nexo de unión entre las necesidades de los mismos y las posibilidades de la empresa. Para ello debe ser un verdadero experto en el uso de las herramientas de Social Media" (AERCO y Territorio Creativo, 2009: 4-5). Connie Bensen comienza su definición diciendo que "es la voz de la organización externamente y la voz del público internamente. El valor reside en el servicio que presta el gestor de comunidades como un centro de operaciones y en tener la habilidad de conectar personalmente con el público (humanizar la organización) y suministrar retroalimentación a muchos departamentos" (Bensen, 2008).

Emerge pues un nuevo eje, transversal a los mencionados anteriormente, el eje de la transformación interna. Porque un cambio estratégico como este, supone necesariamente, no solo un cambio de actitud sino todo un cambio de cultura. Lo contrario impulsaría la duda y el descreimiento. El discurso y la acción del museo deben ser consistentes con sus principios fundamentales, siendo

conveniente que la misión del museo refleje la nueva cultura. Solo así, desde la convicción más absoluta, la apuesta por el conocimiento libre –en su sentido aglutinador del conocimiento público, abierto y compartido, desde el acceso público gratuito a obras con todos los derechos reservados hasta obras con ningún derecho reservado–, se transforma, *a fortiori*, de mero lance en estrategia ganadora, ganadora para todos, museos y sociedad[46].

Bibliografía

Aerco y Territorio Creativo (2009): “La función del Community Manager. Cómo las empresas están organizándose para crear y hacer crecer sus comunidades” (Whitepaper), <*http://www.aercomunidad.org/2009/11/11/la-funcion-del-community-manager-descargate-el-white-paper/*> [Fecha de acceso: 28-04-2011].

Ausuble, D. P. (1963): *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune and Stratton.

Bauman, Z. (2002): *La cultura como praxis*. Barcelona: Paidós.

— (2008): *Comunidad: En busca de seguridad en un mundo hostil*, Siglo XXI, Madrid.

Bensen, C. (2008): “Community Manager Job Description”, <*http://conniebensen.com/2008/07/17/community-manager-job-description/*> [Fecha de acceso: 28-04-2011].

Boai (2002): “Iniciativa de Budapest para el Acceso Abierto (BOAI)”, <*http://www.soros.org/openaccess/esp/read.shtml*> [Fecha de acceso: 28-04-2011].

Chevallard, Y. (1985): *La transposition didactique*. Grenoble: La Pensée Sauvage.

Comisión Europea (1995): *White Paper on Education and Training, Teaching and Learning: Towards the Learning Society*, COM (95) 590. Bruselas: Comisión de la Comunidad Europea.

Cooley, M. (1987): *Architect or bee: The human price of technology*. Londres: The Hogarth Press.

Dierking, L. D. y Falk, J. H. (1998): “Understanding Free-Choice Learning: A Review of the Research and its Application to Museum Web Sites”, <*http://www.archimuse.com/mw98/papers/dierking/dierking_paper.html*> [Fecha de acceso: 28-04-2011].

Freire, P. (1997): *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI.

Gatchev, G. (2005): “Metalicensing”, <*http://gatchev.info/articles/en/metalicensing.html*> [Fecha de acceso: 28-04-2011].

Goleman, D. (1996): *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Kairós.

González García, F. M.; Morón Arroyo, C. y Novak, J. D. (2001): *Errores conceptuales. Diagnosis, tratamiento y reflexiones*. Pamplona: Eunate.

Heath, J. y Potter, A. (2004): *Rebelarse vende: el negocio de la contracultura*. Madrid: Taurus.

Hinojo, A. y Rodà, C. (2011): “Museos y Wikipedia en el Museo Picasso”, <*http://www.slideshare.net/museupicassobarcelona/museus-wikipedia-es-7466548*> [Fecha de acceso: 28-04-2011].

Janes, R. R. (2009): “It’s a jungle in here: Museums and their self-inflicted challenges”, *MUSE*, 27(5), pp. 30-33.

Marina, J. A. (2000): *Crónicas de la ultramodernidad*. Barcelona: Anagrama.

Novak, J. D. (2001): “Tratamiento de los errores conceptuales. El aprendizaje significativo: factor básico para el cambio conceptual”, *Jornada sobre Innovación Educativa*. Pamplona: Universidad Pública de Navarra.

Novak, J. D. y Gowin, D. B. (2002): *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Martínez Roca.

Nussbaum, M. C. (2010): *Sin fines de lucro*. Madrid: Katz Editores.

Parkins, C. (2009): “Isabella Stewart Gardner Museum”, <*http://creativecommons.org/weblog/entry/16229*> [Fecha de acceso: 28-04-2011].

Pierre, A. G. (2007): *El Abbé Pierre habla a los jóvenes. Camino a lo esencial*. Barcelona: Claret.

Searle, J. R. (1997): *La Construcción de la Realidad Social*. Barcelona: Paidós.

Shapiro, A. L. (2003): *El mundo en un clic*. Barcelona: Random House Mondadori.

Simon, N. (2010): “Is Wikipedia Loves Art getting “better”?”, *Museum 2.0*, <*http://museumtwo.blogspot.com/2010/01/is-wikipedia-loves-art-getting-better.html*> [Fecha de acceso: 28-04-2011].

Toffler, A. (1973): *El shock del futuro*. Barcelona: Plaza & Janés.

Venturi, R. (2003): *Complejidad y Contradicción en la Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gilli.

Wagensberg, J. (1998): *Ideas para la imaginación impura: 53 reflexiones en su propia sustancia*. Barcelona: Tusquets.

Wittgenstein, L. (1995): *Sobre la certeza*. Barcelona: Gedisa.

[46] El artículo “Museos y Arquitecturas de Conocimiento Libre” es una obra con licencia dual: Creative Commons Atribución (CC BY) versión 3.0 España, <*http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/*>, y versión 3.0 Internacional (“Unported”), <*http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.es*>, o versiones posteriores. Se permite la copia, la distribución, la comunicación pública y la generación de obras derivadas sin ninguna limitación siempre que se cite al autor y se mantenga el aviso de la licencia.